by Elettronica 2000

N. 40 - LUG/AGO 1987 - L. 9.000
Sped. in abb. post. Gr. III/70

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

16
GIOCHI
UTILITY
AVVENTURE

IN PIÙ LE POKE E LE MAPPE PIÙ BELLE

IL MURO
IL GIROVAGO
JOE LENS IL GUERRIERO
TIRO RAPIDO
INVESTIGATOR II
DIAMANTI
SUPER GOLF
ROULETTE
LA CITTÀ DELLA MORTE
IL TRENTUNO
AVVENTURA GIALLA
PALADINI
BIORITMI
IL TEMPO
OPENER
TOTOREDOX

SPECIALE ESTATE 87

LOAD'N'RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

- IL MURO
- SUPER GOLF
- AVVENTURA GIALLA
- IL GIROVAGO
- INVESTIGATOR II
- ROULETTE
- PALADINI
- BIORITMI
- JOE LENS IL GUERRIERO
- DIAMANTI
- LA CITTÀ DELLA MORTE
- IL TEMPO
- TIRO RAPIDO
- IL TRENTUNO
- OPENER
- TOTOREDOX

N. 40 - LUG/AGO 1987

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

HINTS & TIPS

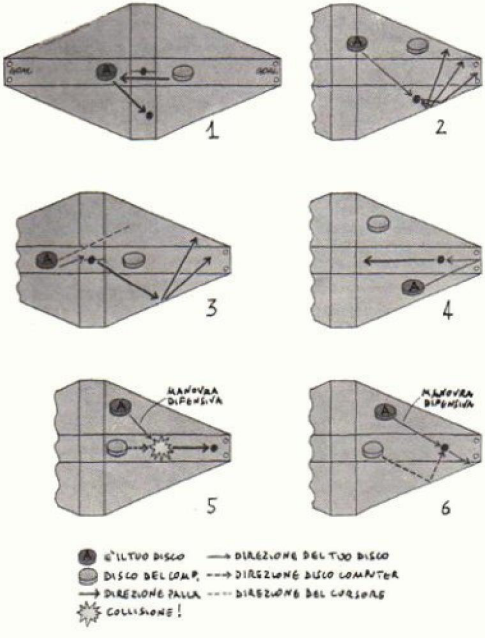
Consigli, strategie, trucchi e mappe per superare tutti gli ostacoli dei tuoi giochi preferiti.
A cura di E. Di Zenobio.

UCCELLO DI FUOCO

Ecco una parola magica per un gioco eccezionale. (giugno 87). Prima però devi sapere che cosa sono queste parole magiche. In molti giochi ci sono dei termini scelti dall'autore e opportunamente nascosti (!) che, una volta battuti, aggiungono particolari poteri al giocatore. Naturalmente non è affatto facile trovarli e sono anche un po' rari, mentre le pokes si trovano in qualsiasi gioco, prima o poi. Se il programmatore non ha previsto queste parole magiche, potremmo cercarle anche per tutta la vita, ma inutilmente.
Quando se ne trova una e la si inserisce nel gioco, si dice che si è entrati in modo CHEAT, ma noi diremo semplicemente in modo magia. Ecco le istruzioni per inserire la parola magica in Uccello di fuoco: devi fare un punteggio superiore a 1000 e poi farti ammazzare per terminare in fretta, ma non abbandonare il gioco con l'apposita sequenza! Così entrerai tra i migliori e ti verrà chiesto di battere il tuo nome: invece che il tuo, batti questo: GBIO RGS (tutto in maiuscolo e con uno spazio in mezzo). Fatto questo, avrai inserito la magia e puoi ricominciare a giocare. Ora, per attivarla, devi andare in pausa con l'apposito tasto: anche se vedrai apparire le solite scritte (Fine o Continuare) saranno attivi altri 4 tasti che hanno precise funzioni e che sono:
1 = Vai direttamente al livello successivo (appena rientri dalla pausa)
2 = Invincibilità ON
3 = Invincibilità OFF
4 = Aggiunge 2 missili
Essere invincibili significa che i laser e gli scudi non hanno limite. Un consiglio: quando devi colpire qualcosa con i missili, spara un attimo prima dell'impatto, così sarà pressocché impossibile sbagliare. Fantastico no? Provare per credere... e sul prossimo numero un'altra parola magica per un gioco altrettanto magico!

IPERBOL

Quando il computer si appresta a dare (Iperbol, aprile 87) il calcio d'inizio, usa sempre la stessa tattica e cioè colpisce la palla verticalmente in modo che questa, sbattendo contro il tuo disco, ti allontani il più possibile (figura 1). Di solito la palla, rimbalzando contro di te, ritorna nella metà campo del computer con una certa angolazione che dipende dalla forza; a questo punto tu potresti andare direttamente in goal o, nella peggiore delle ipotesi, posizionare la palla nelle vicinanze della porta.



Guarda la figura 2 che ti mostra le possibilità a seconda dell'angolazione con cui colpirai la palla. Allenati seguendo questo semplice consiglio perché, così facendo, riuscirai a segnare con un solo tiro o, se ti va male, con il successivo.
Ovviamente tutto ciò vale quando è il computer ad iniziare.
Quando tocca a te tirare il calcio d'inizio, manda il cursore più avanti che puoi (cioè premendo il tasto per andare verso destra) e poi dai qualche colpetto al tasto per andare in alto, giusto per dare un'angolazione al colpo; quindi premi fuoco e guarda quello che succede (figura 3). Segnare con il primo tiro è impossibile, ma con questo colpo posizionerai la palla nel centro della porta (più o meno, dipende sempre dall'effetto che gli dai). Le altre 3 figure mostrano tattiche difensive, mentre le altre erano ovviamente d'attacco. Il metodo migliore per impedire al computer di segnare è senza dubbio quello di spegnerlo, ma se non ti piace, allora continua a leggere!
Quando la pallina è davanti alla tua porta, in posizione più o meno centrale, ti conviene colpirla di rimbalzo poiché è meno pericoloso (figura 4). Oppure, metodo molto efficace, devi colpire direttamente il disco del computer appena vedi che si appresta a tirare (figura 5). Per fortuna che non c'è l'arbitro, perché altrimenti vedresti molto spesso il cartellino rosso! Infine, guarda la figura 6 e ricordati di questo schema difensivo, che è senza dubbio più facile dei precedenti, ma molto rischioso per l'autogoal sempre in agguato.

ARCADE MAN

Qualche consiglio per i primi quadri di Arcade Man (giugno 87).
Livello 1 : è il più semplice e l'unico problema è costituito dagli attacchi degli alieni, ma basta che tu ti muova e spari in continuazione per passare oltre. Preparati subito dopo per distruggere il drago così ti resteranno 8 secondi per...
Livello 2 : evita le colonne che ti verranno incontro molto velocemente. Alcune rocce con le facce scolpite salteranno fuori ad intervalli regolari, ma non costituiscono un problema. Alla fine del quadro ci sono 5 massi che devi eliminare assolutamente: i primi due non ti daranno problemi, ma gli altri...
Livello 3 : questo quadro è pressocché vuoto, a parte alcuni cristalli e torri: i primi vanno alternativamente su e giù. Non ci sono punti da conquistare qui, devi solo uccidere i due serpenti alla fine.
Livello 4 : questo livello è pieno di funghi (?). La maniera migliore per completarlo è quella di stare al centro dello schermo sparando in continuazione. Così facendo distruggerai tutto ciò che ti si avvicina: occasionalmente alcune mosche ti attaccheranno e tu dovrai rispondere muovendoti per tutto lo screen e sparando, ovviamente. Alla fine del quadro c'è un robot che si muove rapidamente per tutto lo schermo: seguilo e sparagli quando è a portata di tiro.
Livello 5 : ci sono molte colonne d'acciaio sparse un po' dappertutto, perciò cerca di evitarle (inutile sparare). Questa zona è difesa da

diversi robot simili a quello del quadro precedente, che sono molto difficili da mettere fuori uso. Alla fine ti aspetta un brutto serpente.

L'AVVENTURA

Ecco la soluzione della splendida avventura Investigator pubblicata sul numero di maggio:
INVESTIGATOR I (Soluzione) :

100.000 lire CHI LE VUOLE

In questo fascicolo avrai certamente notato un bel gioco di strategia: Paladini. Prova a risolvere il gioco e vedrai che è molto interessante. È un classico problema che può essere risolto dal calcolatore, a patto che qualcuno faccia il giusto programma! Perché non ci provi anche tu? Non è un'impresa difficile; chiedi aiuto e consiglio ai tuoi amici e invia anche tu la tua soluzione. In pratica si tratta di scrivere un programma (in qualunque modo si voglia, anche in C o Pascal) che,

ricevendo in input la casella di partenza, faccia vedere l'esatta sequenza di mosse per toccare tutte le caselle della tastiera passandoci sopra una sola volta. Tra tutte le soluzioni giuste, la redazione sceglierà, a suo insindacabile giudizio, il programma migliore, tenendo conto ovviamente anche della velocità d'invio. È inutile che tutti si affannino a scriverlo in Assembler, perché i confronti saranno adeguatamente modificati a seconda del linguaggio scelto: non sarebbe giusto avvantaggiare gli smanettoni del linguaggio macchina a dispetto di programmi basic più lenti, ma più intelligenti e più modulari, tanto per fare un esempio. Le soluzioni dovranno pervenire in redazione entro e non oltre il 15 ottobre 1987. Appena possibile sarà pubblicato il nome del vincitore (che avrà diritto a 100.000 lirette) insieme al suo programma. Be', hai 3 mesi e rotti per pensarci, però inizia subito perché le vacanze terminano presto!

RISPONDO AL TELEFONO, ESAMINO LA PISTOLA, PRENDO LA PISTOLA,N,N,ESAMINO IL PALAZZO, ENTRO NEL PALAZZO, OSSERVO IL SOGGIORNO, ESAMINO IL DIVANO, ESTRAGGO IL CARTOCCIO, E, ESTRAGGO LA PISTOLA E SPARO,S,S,APRO IL PACCO,E, ENTRO,CHIEDO INFORMAZIONI,BASIL ADAMS,WALT FISHER, O,O,O,S,O,SI,E,S,S,O, ESTRAGGO LA PISTOLA E SPARO, SALGO, RISPONDO AL TELEFONO, SI,S,E,E, ESTRAGGO LA PISTOLA

LE POKES

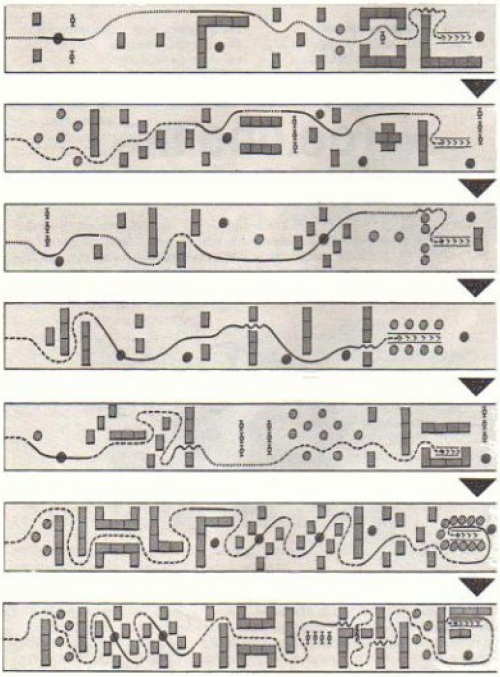
ED ORA UN PO' DI FATIDICHE E MERAVIGLIOSE POKES...
IL SOLDATO (GIUGNO 87):
POKE 30924,0 = Energia infinita
POKE 33853,0 = Ferma i cattivi quando colpiscono qualcosa...
POKE 34927,0 = Li fa sparare un po' di meno
POKE 35091,0 = Munizioni infinite

LA PALLINA IMPAZZITA (giugno 87)
Una semplice poke per iniziare da uno degli 8 livelli:
POKE 41090, N dove N è il livello voluto meno 1 (0-7)

MEFISTO (maggio 87)
POKE 39805,0 = Energia per fare scambi infinita
POKE 34509,0 = Vite infinite
POKE 39974,0:POKE 400003,58 = Aggiunge un'ulteriore protezione
POKE 38570,0:POKE 38556,7 = Spari in continuazione
POKE 34984,58 = Non muori quando ti termina l'energia
Se non riesci a terminare il gioco ora...

ARCADE MAN (giugno 87)
POKE 41499, Numero di vite max 254. Penso possano bastare no?

IMPORTANTE: Per inserire le pokes, la regola generale è questa: devi caricare il primo blocco del gioco, che è SEMPRE un caricatore basic, e fermare immediatamente il nastro. Premi break e ti apparirà il listato; se ciò non avvenisse, vuol dire che devi cambiare i colori all'inchiostro, perciò batti INK 9 e premi return. Ora dai un LIST e, se vedi un messaggio del tipo INVALID COLOUR, prova un LIST 2 e così via, incrementando sempre il numero di linea finché non vedrai apparire il listato.
Questa regola è generale e vale per qualsiasi programma, non solo per i giochi. Ora leggi il programmino basic ed individua le chiamate al linguaggio macchina, quelle che contengono la USR. Devi inserire le pokes che vuoi PRIMA dell'ULTIMA funzione USR che vedi. Generalmente troverai una prima RANDOMIZE USR 24989 e poi una USR 24960; è chiaro che dovrai inserirle prima di quest'ultima su un'apposita linea inserita da te. Un'altra chiamata che potrai incontrare spesso è USR 20480, ed è l'unica: stesso discorso di prima. I possessori della Multiface 1 non hanno questi problemi, dato che possono inserire tutte le pokes che vogliono anche in mezzo al gioco; i casi anomali saranno segnalati da noi. Quindi dai un RUN e fai ripartire il registratore.



RIDIO

Ecco la soluzione completa di RIDIO (maggio 87) con tanto di traiettorie degli ultimi livelli di RIDIO. Cerca di arrivare fino al nono, perché dopo ti basterà guardare la nostra mappa (vedi figura).

IL MURO (48K)

Ecco la favolosa versione di un famosissimo ed «antichissimo» gioco da bar: ti ricordi il muro di mattoncini, la paletta e la pallina con le quali dovevi abbatterlo? Beh, questo gioco è senza dubbio molto più bello e divertente perché ha tante varianti in più oltre che i soliti mattoncini. Ovviamente anche questo games ha una sua storia spaziale: non si sa in quale secolo, giorno, mese ed anno una vecchia astronave, in viaggio per una strana missione, viene distrutta da alcuni alieni di passaggio. Tu sei, o meglio eri, il comandante di questa nave, ora precipitato in una strana stazione orbitante intorno alla Terra. Hai una sola possibilità di tornare sul tuo pianeta natale, cioè devi battere il computer della base a questo simpatico giochino. Naturalmente il sadico calcolatore farà di tutto per non farti partire, perciò tutto dipende dalla tua abilità. Il gioco è compatibile con il joystick kempston, che sarà selezionato solo se sarà presente l'apposita interfaccia. Ci sono varie combinazioni di tasti, ma la più comoda è senza dubbio questa:

1 = sinistra
2 = destra
ENTER = fuoco

Il movimento della tua mazzetta è legato alla direzione della pallina: difatti, se vai nella direzione opposta a quella della pallina, noterai uno scatto della tua paletta; mentre se segui la sua direzione, tutto andrà normalmente. Questa brillante idea ti permette di prendere sempre, o quasi, la pallina in questione, anche se essa cambia improvvisamente direzione. L'uso del joystick è sconsigliato, perché questo è uno di quei casi in cui la tastiera dà più sensibilità al movimento. Comunque ognuno ha i suoi gusti... Ci sono 33 schermi, ognuno diverso dall'altro e non sempre il quadro successivo è più difficile del precedente.

Le varianti di cui si parlava sopra, rispetto al gioco classico, sono nel fatto che, ogni tanto, scendono dal muro delle piccole astronavi a forma più o meno uguale ma di colore diverso. Devi cercare di prenderle, come se fossero palline e se ci riesci avrai dei favolosi bonus. E non solo di punteggio: ogni astronave ha una funzione diversa: qualcuno di nostra conoscenza (...) ha finito il gioco in 4 ore e rotti con un punteggio di 583000 e ci ha raccontato che esistono almeno 10 tipi di astronavi: alcune regalano una vita, altre rallentano la pallina, altre mettono un po' di colla sulla tua mazzetta. Sì, hai capito bene: dopo questo trattamento la pallina non rimbalzerà più ma rimarrà attaccata alla tua paletta finché non premerai fuoco: se aspetti troppo, il programma provvederà a farla partire ugualmente. A volte questo aiuto può essere inutile ma, se non lo vuoi, tieni premuto enter e la pallina rimbalzerà normalmente. Ricordati che l'effetto delle astronavi catturate dura finché non ne catturi un'altra. Alcune aumentano le dimensioni della tua mazzetta facilitandoti il compito altre, molto simpatiche, triplicano la pallina la quale, appena la toccherai, si dividerà inesorabilmente in tre palline e tu dovrai giocare contemporaneamente con tutte! Attento a non voler strafare perché, per seguire tutte le palline, finirai col perderle tutte e tre. Le altre, scoprirai da solo a cosa servono, ma ce n'è una che è semplicemente favolosa: appena catturata, vedrai lampeggiare sulla destra una sorta di porta. Entraci immediatamente e passerai al quadro successivo. Per chi non lo sapesse, il quadro termina quando hai distrutto tutto il muro; almeno, di regola è così, ma andando avanti vedrai che non lo è proprio sempre, perché ci sono alcuni mattoni particolari che non si distruggono, altri invece che hanno bisogno di più colpi per essere eliminati. Ci saranno anche degli oggetti che ti romperanno le scatole in tutte le maniere, anche se senza di essi alcuni quadri sono impossibili da terminare. Penso di aver detto anche troppo: il gioco è favoloso e, una volta iniziatolo, non si smette più di giocare.

Ah, per i soliti fannulloni ci sono le solite vite infinite: per averle basta rispondere S alla domanda iniziale. Infine, prova a battere un nome che sia più o meno come BIGSPECTRUM o qualcosa di più corto (eh eh) quando farai un punteggio alto e ti sarà chiesto di inserire un nome. Se troverai quello giusto ci sarà una piccola sorpresa per te... Nel prossimo numero di Hints & Tips la soluzione! Per battere il nome devi scegliere le lettere con i tasti V e B; A per confermare la scelta. Per terminare batti enter.

SUPER GOLF (48K)

Tutti conoscono questo famosissimo gioco, anche se a praticarlo in Italia sono in pochi, per svariate ragioni, ma soprattutto per la mancanza di campi da gioco. Se hai pensato di provare ma non ne hai mai avuto l'occasione,

questa stupenda simulazione potrà colmare il vuoto. Le regole sono molto semplici, perciò non ti dovrebbe essere difficile divertirti con questo golf da tastiera!
Appena terminato il caricamento, potrai premere un tasto, più o meno subito, e ti apparirà il menù principale. Se invece vuoi vedere di cosa si tratta, attendi qualche secondo senza toccare la tastiera e il programma ti mostrerà tutte le buche del campo. Ah, se non l'avessi capito, il gioco consiste nel mandare una pallina in una buca con il minor numero di colpi possibile! Per tornare al menu dal demo, basta tu prema un qualsiasi tasto. Noterai, nel menù, tre opzioni: le prime due costituiscono la stessa formula di gioco con un giocatore oppure due, mentre la terza è disponibile solo per due persone. La differenza tra i due tipi del gioco consiste in due diversi metodi di assegnare i punti. Nel tipo 1 il tuo punteggio è basato sul numero totale di colpi necessari per completare tutte e nove le buche del campo; nel tipo 2, invece, ogni buca è indipendente dalle altre ed ha un suo vincitore. In quest'ultimo caso vince chi completa per primo 5 buche, mentre nell'altro chi completa le nove buche con il numero di colpi minore. In pratica, il golf vero e proprio funziona come il primo tipo, anche se con 19 buche. L'unico problema che potrai incontrare, a meno che tu non sia un esperto, sarà di scelta della mazza opportuna e del tipo di colpo appropriato. Innanzitutto, hai a tua disposizione 3 tipi di tiro: diritto, effetto e gancio; i nomi sono abbastanza esplicativi delle loro caratteristiche e, con un po' di pratica, imparerai subito le differenze. Per quanto riguarda le mazze invece, ne hai ben 13, ma non ti spaventare! Sono 2 «legni», 8 «ferri» e altre 3 specifiche. Ecco la tabella delle loro caratteristiche:

1W = Legno 1	240 m.
3W = Legno 2	220 m.
1I = Ferro 1	200 m.
3I = Ferro 3	180 m.
4I = Ferro 4	160 m.
5I = Ferro 5	145 m.
6I = Ferro 6	135 m.
7I = Ferro 7	125 m.
8I = Ferro 8	115 m.
9I = Ferro 9	105 m.
PW = Gancio	90 m.
SW = Sabbia	80 m.

PT = Patter solo per il «green»

La colonna a destra indica la distanza massima che quel tipo di mazza può ottenere. Ovviamente i legni sono adatti per i tiri molto forti, mentre i ferri sono già più precisi. Cosa molto importante: che quando sarai sul green, cioè sul tappeto erboso che circonda la buca, il computer sceglierà automaticamente la mazza, cioè la PT; tu dovrai solo indicare la direzione. Passiamo alla descrizione del gioco vero e proprio. Innanzitutto, i tasti da usare sono:

Q = su
A = giù
O = sinistra
P = destra
SPAZIO = fuoco
S.Shift + Q = iniziare da capo

Inoltre, puoi usare il joystick kempston, che è selezionato automaticamente dal programma. La prima cosa che devi fare è scegliere il tipo di gioco, come detto prima: per spostare la frecciolina sull'opzione desiderata premi i tasti Q e A, oppure alto e basso sul joystick. Quando avrai scelto, premi SPAZIO per iniziare; apparirà subito il quadro di gioco. Sulla destra ci sono tutte le informazioni che ti servono: aria sta per vento e la freccia adiacente indica la sua direzione. Tienila sempre d'occhio perché è di importanza fondamentale quando scegli la forza del tiro e la direzione. Sopra è indicato il PAR: ogni buca ha un suo par, ovvero il numero di colpi massimo con cui devi completare la buca relativa. Se riuscirai a stare sotto al par, il tuo punteggio sarà, molto favorevole altrimenti, più colpi impieghi, meno punti prendi. È indicato anche il numero di tiri che hai già fatto e c'è, ovviamente, il punteggio. Le sigle 1G e 2G stanno per 1 Giocatore e 2 Giocatori.

Sempre sulla destra, vedrai una rappresentazione in scala del campo, intorno a te e alla buca attuale. Questa è segnalata dalla classica bandierina: il cerchio che vedi intorno è proprio il green. Su questo disegno c'è una crocetta che puoi spostare con i tasti O e P; come noterai, il suo movimento è circolare ed indica la direzione del tuo colpo. Immagina di unire un filo dalla posizione della pallina alla crocetta: questo sarà il cammino della pallina (magari...!). Ricordati sempre del vento, perché gioca brutti scherzi soprattutto quando è trasversale. Per scegliere il tipo di tiro, devi usare Q e A e confermare con lo spazio oppure lo 0; dopo di che dovrai selezionare la mazza.

Stesso discorso fatto appena sopra per Q A e 0. Quindi vedrai comparire, in basso, un indicatore di forza; quando ti sembrerà opportuno scagliare la pallina con quella energia, premi il solito 0 o spazio e osserva dove andrà a finire!

Ci sono alcuni messaggi che compariranno e sono: un NO lampeggiante che sta ad indicare che sei uscito dai confini del campo; dovrai perciò ripetere il tiro e ti verranno assegnati due colpi di penalizzazione;
SASSI vuol dire che sei finito in un terreno accidentato e dovrai quindi fare attenzione per uscirne;
OSTACO, che sta ovviamente per ostacolo, vuol dire che devi superare un ostacolo e usare il tiro a gancio e la mazza SW.

Quando giocate in due, l'ordine di tiro è dettato dalle normali regole del golf: vedrai lampeggiare sulla destra le sigle 1G o 2G che indicheranno chi dei due sfidanti inizia per primo. Dopo il primo colpo, chi dei due è andato più lontano tirerà per primo; in seguito, i giocatori si alterneranno, ovviamente. Attenzione perché le 2 sigle non lampeggeranno più dopo la prima volta.

Ok, sai abbastanza per imitare il famoso campione Severiano Ballestreros. Buona caccia alle buche!

AVVENTURA GIALLA (48K)

No, non ti preoccupare, non è una malattia contagiosa, ma solo il titolo del gioco che, guarda un po' parla già da solo. Non è neppure un'avventura, ma un gioco di azione nel quale dovrai vestire i panni di uno dei tre personaggi che, per sicurezza, hanno usato dei nick-name, cioè dei soprannomi: Big, Mario e Folly. La storia è molto triste: nel pericoloso quartiere di Chinatown di San Francisco nel quale ci troviamo, il malvagio Panilo, il mandarino, per placare l'ira di una fantomatica divinità deve sposare una bella ragazza dagli occhi verdi e, successivamente, sacrificarla al dio. Gli uomini di Panilo rapiscono due giovani fanciulle, entrambe con gli

occhi verdi. Queste sono le fidanzate di due dei nostri eroi, i quali quindi coraggiosamente si inoltrano nel quartiere più ostile della città per liberare le loro amate. I due prodi sono Mario e Big, ed a loro si aggiunge l'amico Folly che, come dice il nome, è un po' svitato. Ognuno dei tre ha caratteristiche diverse dagli altri, quindi in ogni situazione devi scegliere chi usare. Ecco le loro caratteristiche:

Mario è il classico eroe americano, forte ed invincibile quando ha in mano il suo tremendo mitra. Senza la sua arma preferita è un po' imbranato, quindi inadatto ai combattimenti all'arma bianca. Deve trovare al più presto il suo mitra.

Big è l'esperto di arti marziali. Al contrario del suo amico Mario, egli è molto adatto per gli scontri a «mani nude». È importante che raccolga quanto prima la sua fedele spada con la quale diventa una perfetta macchina da guerra.

Folly è lo scienziato pazzo della situazione; basta vedere dove cammina, su una sorta di tappeto volante, ed in che posizione.

Quest'ultimo personaggio inizialmente non ha grandi poteri, può lanciare soltanto dei piccoli laser magici che hanno gittata molto limitata: se trova però la pozione magica, i suoi colpi diventano terrificanti ed eliminano tutto ciò che incontrano. Più bottiglie di pozioni trova, più lunghi saranno i suoi laser.

All'inizio Mario, non possedendo il suo amato mitra, può difendersi solo con le mani. Se riuscirà ad inoltrarsi nel quartiere cinese, troverà il primo mitra. Esso ha però una scorta di colpi limitata, perciò è necessario non sprecarli e soprattutto trovarne altri.

Il Big è bravissimo nelle arti marziali ma gli è indispensabile la spada per farsi largo tra gli scagnozzi gialli di Palino: purtroppo la vita della sua arma è breve, ma ce ne sono diverse sparse nei vari quadri. Anche quando ne possiede già una, deve sempre prendere quelle che trova in giro perché esse prolungano l'energia della spada stessa. In basso vedrai la situazione dei tre personaggi rappresentata da tre lune piene: quando anche l'ultima se ne andrà, addio! Per prendere gli oggetti basterà che tu ci cammini sopra, con la persona giusta però; ciò che avrai trovato e quindi preso sarà visualizzato vicino alle lune.

Il gioco ha 4 livelli: nel primo ci sono soltanto nemici esperti in arti marziali; potresti trovare già un mitra, anche se è difficile. Finché non uccidi i tuoi nemici non puoi proseguire il cammino, a meno che questi non ti sorpassino. Nel secondo livello ci saranno anche dei mostri che dovrai evitare saltandoli, poiché non li puoi ammazzare. Nel terzo livello ti troverai nel quartier generale di Panilo, ma ancora non potrai vederlo perché i suoi uomini te lo impediranno in tutte le maniere. Infine al quarto livello troverai il famigerato Panilo protetto da una schiera di uomini armati fino ai denti.

Per distruggere il cinese cattivo, che apparirà su una nuvola volante, dovrai usare tutte le armi in tuo possesso dato che lui ha la possibilità di rigenerarsi. Dovrai colpirlo con il laser, poi con il mitra, infine picchiarlo un certo numero di volte e finalmente le due ragazze saranno libere. Semplice no?

I tasti per giocare sono:

I = sinistra
O = destra
Y = su
H = giù
P = fuoco

Per passare da un personaggio all'altro:

B per Mario
C per Big
S per Folly

Per semplicità, premendo enter passi da uno all'altro immediatamente. Ferma il registratore appena senti una musichetta, la quale indica che il caricamento è terminato e che tutto è andato ok. Buon diveltimento...

IL GIROVAGO (48K)

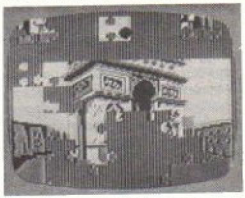
Il nome di questo gioco è senza dubbio appropriato; è come dicono i «letterati», ad hoc. Si tratta della storia del caro Lemon che deve tornare a tutti i costi sulla sua isola di Tontos, ubicata in Grecia. Lui si trova in Spagna e precisamente a Gibilterra da dove inizia il suo lungo viaggio: dovrà girare tutta l'Europa per tornare a casa e tu dovrai aiutarlo. Precisamente dovrai passare in Francia, Belgio,

Svizzera, Lussemburgo, Olanda, Danimarca, Germania est ed ovest, Austria, Cecoslovacchia, Romania, Yogoslavia, Lemovida (la sua patria) e naturalmente in Italia.

I tasti per muovere il nostro eroe, che è una talpa, sono:
Q = sinistra
W = destra
P = su
L = giù
SPAZIO = salto

Lo scopo pratico del gioco è quello di arrivare a possedere una quantità di denaro sufficiente per arrivare all'isola di Tontos. In giro, nei vari quadri, troverai molti oggetti: ricordati che puoi portarne soltanto 4 per volta, perciò la difficoltà risiede anche nella giusta scelta delle cose da portarsi dietro. Per procurarsi i soldi, il nostro Lemon non conosce altro modo che quello di rubare e poi rivendere la refurtiva. Così dovrai trovare e prendere la Gioconda e rivenderla; naturalmente la troverai in Francia. Non tutti gli oggetti sono utili, perciò dovrai stare attento: prova per esempio a prendere le bottiglie di sangria in Spagna e vedrai il tuo Lemon impazzito che non risponderà più ai comandi. Molto importante ai fini del gioco è la possibilità di volare e quindi di passare rapidamente da un Paese all'altro. Inoltre ricorda che la Svizzera è raggiungibile solo per via aerea, perciò è assolutamente necessario che tu trovi i biglietti aerei (più di uno) altrimenti avrai brutte sorprese quando troverai l'aeroporto.

Riconoscerai i biglietti perché vi è scritto sopra AIR. Quando sarai

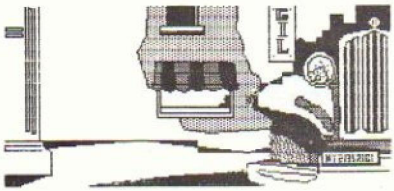


in Italia, prendi il gelato sulla gondola a Venezia e ti sarà regalata una vita. Dovrai perfino trovare gli attrezzi per riparare lo skilift, altrimenti non potrai andare avanti. Questi suggerimenti alla rinfusa servono per farti comprendere che tipo di gioco è: giocandoci capirai subito cosa devi fare e, con un po' di esperienza, forse raggiungerai la Grecia. Soltanto dopo aver trovato tutti gli oggetti si formerà, in basso sullo schermo, la sospirata Tontos e solo allora potrai arrivarci.

INVESTIGATOR II (48K)

di G.B. Aicardi

Ecco la seconda parte di una favolosa avventura (la cui prima parte è stata già pubblicata) che ha per protagonista il solito Maxwell. Le caratteristiche sono le stesse della precedente, ma c'è qualcosa in più: noterai difatti la presenza di un inesorabile orologio sulla destra dello schermo. Inoltre, ci sono molti più «testi» e la grafica è davvero eccellente. Ancora una volta, complimenti all'amico autore che ormai si sta specializzando in questo genere di programmi. I comandi particolari sono: il solito I che sta per Inventario; G che sta per Guarda ed il caratteristico AIUTO. Le direzioni vanno digitate con una lettera sola: N per nord, S per sud e così via. Altra cosa fondamentale, gli articoli: se non li usi, l'interprete non capirà mai quello che volevi intendere e ti risponderà con un generi-



```
1010>LET i=VAL "48977":GO SUB VA
L "25":LET m=VAL "2":LET o=VAL "
1020":LET s=VAL "1030":RETURN
1020 LET i=VAL "46953": GO SUB V
AL "25": LET m=VAL "3": LET o=VA
L "1030": LET n=VAL "1130": LET
e=VAL "1010": RETURN
1030 LET i=VAL "46953": GO SUB V
AL "25": LET m=VAL "4": LET n=VA
L "1110": LET s=VAL "1010": LET
e=VAL "1020": LET o=VAL "1040":
RETURN
1040 LET i=VAL "46953": GO SUB V
AL "25": LET m=VAL "5": LET s=VA
L "1090": LET e=VAL "1030": RETU
```

co «non puoi». Ad esempio dovrai dire: «...I DOCUMENTI» e non il solo sostantivo: avrai notato che non tutti adottano questo sistema, perciò è necessario sapere se questi benedetti articoli ci vogliono oppure no!

La storia vede protagonista ancora il sig. Maxwell, Mary Hono cioè la protagonista femminile, i famigerati killers e Basil Adams. Noterai che ci sono due schermate uguali a quelle della parte precedente dell'avventura: questo non certo per mancanza di fantasia, ma proprio per una precisa scelta dell'autore di matenere un legame logico con la prima parte. Ricorda sempre che questa volta è in gioco anche il tempo, perciò controlla l'orologio. Quando occorre, per qualche ragione, che venga premuto un tasto (per esempio quando appare la descrizione di un oggetto), vedrai un carattere lampeggiante accanto all'orologio.

Prova a rispondere male alla bella Mary, oppure fai lo spiritoso con i killers e guarda quello che succede...

Per quanto riguarda il programma in sé, se sei un curiosone e non hai voglia (sfaticato) di terminare l'avventura, puoi ugualmente vedere gli screens breakkando il gioco ed andando a listare le routine che iniziano alla linea 1010. Queste linee di programma sono quelle che richiamano le diverse schermate a seconda del luogo e della situazione. Per vederle basta dare un GOSUB 1010 per esempio, ed incrementare di 10 in 10. Attenzione, perché alcune linee richiamano lo stesso screen! Se appartieni alla categoria dei fannulloni privi di fantasia o comunque se non riesci a proseguire, puoi andare a vedere i comandi che l'interprete si aspetta e che tu non riesci a dargli. La routine in questione inizia alla linea 3000 ed è ovviamente il programma vero e proprio. Leggi attentamente la 3010 e precisamente il contenuto della stringa a$; è l'inizio della tua disavventura...

di A. Colombo

ROULETTE GAME

(48K)

Non hai mai perso soldi al gioco? Ecco allora l'occasione per provare questa tanto decantata emozione: sembra che uno non sia «furbo» se non perde grosse cifre sui tavoli verdi! Così potrai dire anche tu di aver buttato cifre esorbitanti al gioco e precisamente al tavolo della ROULETTE. Ti assicuro che è affatto facile vincere ma..., provare per credere!

Appena terminato il caricamento, ti verranno chiesti il numero di giocatori (è possibile un massimo di 4) quindi i loro nomi; naturalmente puoi giocare anche da solo. Il programma ti permette di puntare esattamente come nella real-

PASSE	MANQUE
PAIR	IMPAIR
◆	◆

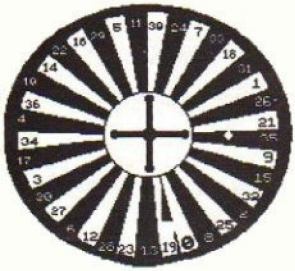
1	2	3

tà: passe, manque, pair e tutti gli altri tipi di puntata. Quando vedrai apparire i numeri potrai iniziare le tue scommesse premendo il tasto corrispondente a quella scelta da te. Ecco i tasti con le relative funzioni:

1 = per puntare su un solo numero (!!)

2 = per puntare su 2 numeri, ovvero «cavallo». I due numeri devono essere vicini tra loro sulla tabella, ad esempio: 5 e 6 oppure 21 e 24 e così via. Lo 0 può formare cavallo con l'1, il 2 o il 3.

3 = per puntare su 3 numeri della



```
9998>LET xx=(256-8*xs*LEN p$)/2
9999 LET i=23306: POKE i,xx: POK
E i+1,yy: POKE i+2,xs: POKE i+3,
ys: POKE i+4,8: LET i=i+4: LET w
=LEN p$: FOR k=1 TO w: POKE i+k,
CODE p$(k): NEXT k: POKE i+w+1,2
55: LET w=USR 42256: RETURN
```

stessa fila, ovvero «TRASVERSALE PIENA». Si richiede quindi l'input di un solo numero, cioè il primo della fila.
4 = per puntare su 4 numeri, ovvero «carrè». Il carrè è formato da 4 numeri tutti vicini tra loro: per esempio 1-2-4-5 oppure 17-18-20-21. Lo 0 forma carrè solo con l'1-2-3.
6 = per puntare su 2 trasversali piene vicine, ovvero «TRASVERSALE SEMPLICE»: per esempio 1-2-3-4-5-6 etc.
8 = per puntare sulla prima colonna di numeri (dall'1 al 34)
9 = per puntare sulla seconda colonna di numeri (dal 2 al 35)
0 = per puntare sulla terza colonna di numeri (dal 3 al 36)
Q = per puntare sui primi 18 numeri (dall'1 al 18), «PASSE»
W = per puntare sui secondi 18 numeri (dal 19 al 36). «MANQUE»
A = per puntare sui numeri pari, «PAIR»
S = per puntare sui numeri dispari, «IMPAIR»
Z = per puntare sui numeri rossi identificati con un rombo rosso
X = per puntare sui numeri neri identificati con un rombo nero
E = per puntare sui primi 12 numeri, «PREMIERE» (sul video «P»)
D = per puntare sui secondi 12 numeri, «MOYENNE» (sul video «M»)
C = per puntare sui terzi 12 numeri, «DERNIERE» (sul video «D»)
N/M servono per scegliere i numeri su cui puntare, ma anche per aumentare le somme. N diminuisce mentre M incrementa; se si tratta della puntata, aumentano o diminuiscono di 5000.
SYMBOL SHIFT + N = diminuisce di 100.000 la puntata
SYMBOL SHIFT + M = aumenta di 100.000 la puntata
T = per puntare tutto il capitale rimasto
ENTER = alla fine della scelta del numero o della puntata, conferma la scelta
SPAZIO = puoi fare 5 puntate successive ma, se non le vuoi fare tutte, premi SPAZIO per passare la mano al giocatore successivo oppure alla roulette vera e propria (se sei da solo oppure se sei l'ultimo). Un consiglio: se non sei pratico di tutti questi tipi di puntate, fai delle prove prima di perdere dei soldi!!

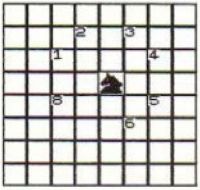
Per quanto riguarda il programma, esso è composto da una parte basic e da una in linguaggio macchina. Ottima scelta questa, perché è assolutamente inutile impazzire per scrivere un programma INTERAMENTE in assembler quando non è necessario. Difatti il basic è più che valido per l'immissione dei nomi, del sesso del giocatore, dei numeri e delle puntate. Molto intelligente anche la decisione di non usare matrici numeriche per memorizzare tutti i codici relativi alle varie puntate, bensì di servirsi di routine il L/M che accedono direttamente in ram. Non bisogna dimenticare che, per ogni variabile numerica, il nostro caro interprete riserva ben 5 bytes! Perciò fai i conti e vedrai che la ram non è poi così tanta! Nel programma si fà molto uso della routine di ingrandimento dei caratteri, la cui unica linea basic serve per passare parametri. La routine in l/m inizia alla locazione 42256, mentre la linea basic di riferimento è la 9999. I parametri sono: xx, yy coordinate del pixel da cui iniziare la scritta; xs = larghezza del carattere; ys = altezza del carattere. Se vuoi centrare la scritta basta che chiami la linea 9998 e tutto sarà fatto. ■

(48K)

PALADINI

di F. Martinelli

Eccoilà un inedito gioco di strategia: devi riuscire a toccare tutte le caselle di una scacchiera 8×8 passandoci sopra però una sola volta. È disponibile una sola possibilità di movimento e precisamente la stessa del cavallo nel gioco degli scacchi. Chi non sapesse qual è questa mossa, non si preoccupi perché sarà il computer stesso a visualizzare le mosse possibili. È ovvio che bisogna stare molto attenti alla scelta della casella sulla quale andare, altrimenti si rischia di rimanere chiusi (cioè senza più possibilità di fare nessuna mossa) quasi subito. Comunque, la mossa del cavallo è questa: dalla sua casella esso può andare in tutte e quattro le direzioni purché, spostandosi, «disegni» una L, formata da 3 caselle in una dire-



zione ed una a sinistra o a destra in modo da formare proprio appunto una L:
X = cavallo
+ = posizione dopo il salto
* = cammino fatto

```
  ++
 +**+
***X***
 +**+
  ++
```

Come già detto, sarà il programma stesso a mostrare le mosse possibili; basta poi scegliere il numero corrispondente alla casella voluta per spostarsi. È necessario però fare delle supposizioni, quindi si deve conoscere quali saranno le possibilità future (che ovviamente il computer non mostra) una volta fatta una certa mossa. Le caselle toccate dal cavallo saranno oscurate e, se non ti resterà più alcuna possibilità... ti verrà detto molto gentilmente!

Il programma è scritto interamente in basic ed è un bell'esempio di come sia possibile realizzare un buon programma anche senza ricorrere al linguaggio macchina. L'autore ha usato delle ottime soluzioni come quella riportata che inizia alla linea 3000: è il succo del programma, in pratica, in quanto controlla le caselle disponibili intorno al cavallo e marca quelle ok con un numero per il giocatore, mentre inserisce nella stringa R$ una N se la mossa non è possibile ed una S se è possibile. Quando premi un numero, il programma controlla immediatamente cosa c'è in R$ e decide di conseguenza. Da notare l'uso della funzione ATTR (x,y) per capire se una casella è stata già occupata o meno. Questa funzione ritorna il valore degli attributi della posizione x, y secondo la nota formula:
128 se il carattere è in flash, 0 altrimenti più
64 se il carattere è in bright, 0 altrimenti più
8* il codice della carta più il codice dell'inchiostro.

Perciò, per controllare se un carattere è in bright o meno, basta testare il valore di ATTR della posizione voluta e, se è maggiore di 64, significa che sarà in bright, qualunque sia il valore della carta o dell'inchiostro. Vedi il listato e buona cavalcata!
(P.S. C'era un piccolo bachetto alla linea 3120 ma, per fortuna, c'è sempre il solito Big in agguato...).

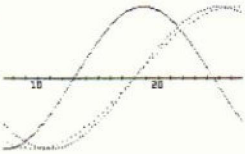
```
3000>FOR n=1TO 8:LET r$(n)="n"
3010 LET p=x(st,n): IF p<4 OR p>
18 THEN  GO TO 3040
3020 LET q=y(st,n): IF q<8 OR q>
22 THEN  GO TO 3040
3024 IF ATTR (p,q)<=64 THEN  GO
TO 3040
3025 LET r$(n)="y"
3030 PRINT  PAPER 8; BRIGHT 1; I
NK 0; BRIGHT 1;AT p,q;n;
3040 NEXT n
3050 IF r$="nnnnnnnn" THEN  GO T
O 7700
3100 LET a$=INKEY$: IF a$="" THE
N  GO TO 3100
3110 LET z=CODE (a$)-48: IF z<1
OR z>8 THEN  GO TO 3100
3120 IF r$(z)="n" THEN  GO TO 31
```

di Cantarelli & Cavaliere

BIORITMI

(48K)

Ecco un ottimo programma per controllare l'affinità tra due o tre persone secondo la teoria dei bioritmi e per tracciare il grafico del bioritmo di chiunque. Appena terminato il caricamento, un menù pricipale offrirà le seguenti opzioni:
1 — Tracciare il grafico bioritmico. I dati necessari sono la data di



nascita della persona in questione (giorno, mese e anno) e la data relativa al periodo che vogliamo esaminare, non necessariamente quello attuale. Puoi scegliere di disegnare subito il grafico o selezionare l'opzione dei numeri guida, nella quale sono indicati i giorni da controllare sulle tavole bioritmiche (opzione seguente). Queste ultime ti indicheranno se si tratta di una fase di recupero, di giorni favorevoli o critici dal punto di vista intellettivo, emotivo e fisico. I numeri guida indicano il numero di giorni trascorsi dall'inizio del ciclo biologico. Con il grafico puoi avere un'immediata ed altrettanto chiara visualizzazione della situazione. Ci sono tre curve: una per il ciclo emotivo, una per quello intellettivo ed un'altra per quello fisico. Se la curva è al di sotto della linea orizzontale, significa che si è in

una fase negativa più o meno ascendente; se è sopra, viceversa. Dove la curva incontra l'asse orizzontale si riscontra il giorno critico, oppure i giorni critici quando la sinusoide è tra due date diverse. Ovviamente i tagli sull'asse rappresentano i giorni del mese che si sta considerando. Il giorno critico del ciclo emotivo può comportare dispiacere e discordie affettive; in quello fisico si possono avere problemi di salute e si è particolarmante esposti ad incidenti vari, mentre quello intellettivo non provoca particolari problemi se non un calo di creatività.

2 — Affinità tra due individui. Questa interessante opzione permette di stabilire l'affinità emotiva, intellettiva e fisica tra due persone. Devi inserire prima la data della più «anziana» delle persone e poi l'altra; se sbagli, ti verrà chiesto di inserire i dati di nuovo.

3 — Affinità tra tre persone. Molto interessante, soprattutto per studiare qualche «triangolo»... Anche qui, stessa regola di inserimento, dal più vecchio al più giovane.

Degno di nota il particolare modo del programma di disegnare i numeri che rappresentano le decadi del mese in questione: ci sono 4 subroutines, una per ogni numero. Ognuna riceve in ingresso le coordinate del pixel iniziale nelle variabili xn ed yn e inizia alla linea 6800 del basic. Complimenti agli autori perché, essendo il programma scritto in basic, non risulta particolarmente lento ed è, inoltre, un programma decisamente completo per lo studio dei bioritmi.

Ora tocca a te, caro lettore, decidere se credere o meno alla teoria: comunque sia, potrai sempre fare il galletto con le tue compagne/i di scuola o d'ufficio sbandierando i risultati dei loro bioritmi... ■

NUMERI GUIDA

	CRITICI	FAVORE-VOLI	DI RECUPERO
CICLO FISICO	1 12-13	2-11	14-23
CICLO EMOTIVO	1 15	2-14	16-28
CICLO INTELL.	1 17-18	2-16	19-33

PER TORNARE AL MENU' PREMERE M

```
6800>
6810 REM "1"
6820 PLOT xn,yn: FOR f=0 TO 4: P
LOT xn+1,yn-f: NEXT f: PLOT xn,y
n-4: PLOT xn+2,yn-4
6825 RETURN
6830 REM "3"
6840 FOR u=0 TO 2: FOR f=0 TO 4
STEP 2: PLOT xn+u,yn-f: NEXT f:
NEXT u: PLOT xn+2,yn-1: PLOT xn+
2,yn-3
6845 RETURN
6850 REM "2"
6860 FOR u=0 TO 2: FOR f=0 TO 4
```

JOE LENS

(48K)

La Terra è in pericolo. Un asteroide le si è avvicinato pericolosamente, popolato da marziani potentissimi. Dapprima l'asteroide fu considerato deserto, tanto che una spedizione scientifica partì a studiarlo. L'equipaggio morì tutto, ma fece in tempo a segnalare alla base terrestre l'esistenza di un dispositivo di distruzione dell'asteroide attivabile inserendo in esso 5 bombe speciali sparse nella base sull'asteroide.

L'unica possibilità di impedire la conquista della Terra da parte dei marziani sembra essere quella di recarsi sul posto ed installare le 5 bombe nella stanza del computer, laddove c'è il dispositivo di distruzione.

Per la missione può essere scelto solo lui: Joe Lens, un ex guerriero ormai leggendario, che tu impersoni ed il cui scopo è quello di far saltare il pianeta e di fuggire in tempo.

I vari messaggi di gioco ti aiuteranno un po'. Ci sono oggetti da trovare che ti saranno utili, quali munizioni, pillole di energia etc. Per prenderle basta saltarvi sopra. Con la stessa mossa (saltarvi sopra) puoi distruggere dei cannoni sparaproiettili sistemati sul pavimento.

Joe Lens ha un tempo limite oltre il quale tutti i suoi sforzi saranno vani. Il tempo è indicato in basso sullo schermo. Quando finisci l'energia, oppure se salti da una posizione troppo alta, o se ti fai catturare, finisci sempre in prigio-

ne e perdi dieci preziosi minuti di tempo. Uccidi sempre i marziani che ti vengono incontro.

È molto utile costruirsi una mappa di gioco; ogni bomba costituisce un settore di gioco. Ovvero, una volta trovata, presa e portata nel dispositivo di distruzione una bomba, si aprono delle porte che ti consentono di passare nel settore successivo di gioco, nel quale troverai un'altra bomba. Fai attenzione ai messaggi di gioco, sono importanti! Per cambiare piano della base bisogna premere il tasto «alto» oppure «basso» quando Joe è in prossimità di un ascensore, visualizzato come una sorta di corridoio verticale nero che ha a fianco una freccia in movimento, indicante la direzione nella quale l'ascensore ti può portare.

Tasti:
Q = alto
A = basso
O = sinistra
P = destra
M = fire
SPACE = pone bomba nel dispositivo
BREAK = pausa sì/fine

Un aiuto per i soliti fanatici. Posizionati all'inizio del program-

ma sul nastro. Premi LOAD"" <ENTER>. Immediatamente a fine caricamento premi BREAK. Batti: POKE 47710,201: POKE 46885,201: POKE 42863,0: POKE 42111,0: POKE 43526,0 <ENTER>.

Ora batti RANDOMIZE USR 39000 ed <ENTER> ed il gioco inizierà senza tempo, né problemi di energia, né rischio di finire in prigione. Insomma, più facile di così...

(48K) DIAMANTI

Sei l'eroe di questo gioco, e ti ritrovi su di un pianeta sconosciuto pieno di diamanti. Il pianeta si rivela un labirinto di caverne e la via d'uscita può essere data solo dai diamanti.

Ci sono molti nemici sul pianeta, che cercheranno di impedire al nostro eroe di raggiungere il suo scopo, che è quello di raccogliere una data quantità di diamanti da una delle sedici caverne e scappare prima che scada il limite di tempo. L'area di gioco (la caverna) è approssimativamente lunga tre schermi, larga due e scrolla con i movimenti del personaggio. Ciascuna caverna comprende solitamente quattro elementi base: placche di metallo, rocce, muri e diamanti, nonché varie combinazioni di avversari. Tu puoi passare attraverso placche e diamanti, ma non puoi attraversare muri e rocce; e ci sono nemici che ti uccidono al solo contatto con essi. Benché il gioco sia ambientato nello spazio, le rocce ed i diamanti obbediscono alla legge di gravità terrestre, cioè cadono, a meno che non poggino su qualcosa. E cadono comunque, se poggiano su altre rocce o altri diamanti. Se una roccia od un diamante, cadendo, ti toccano, oppure se vai a sbattere contro qualche nemico, perderai una delle tre vite. Esse sono indicate in alto sul video, insieme con la caverna in cui sei ed gli eventuali messaggi (es. «game over»). Fortunatamente, ogni 500 punti avrai una nuova vita! Quando il nostro eroe, guidato da te, avrà raccolto il numero di diamanti necessario, lo schermo lampeggerà e sarà quindi tempo di prendere la strada dell'uscita, cioè un quadrato che lampeggia in maniera distinta. Il tempo che avanza verrà convertito in punti bonus e tu, l'eroe, verrai trasportato nella caverna successiva. Se si supera il tempo limite, comunque, si perde una vita. Quando avrai risolto tutte e sedici le caverne, il gioco riprenderà al livello successivo (sono ben 5).

QUATTRO AVVERSARI:

Bocche: ti uccidono al contatto, ma se fai loro cadere addosso un masso, le fai fuori, creando allo stesso tempo un buco quadrato.

Occhi: uccidono al contatto. Facendo cadere loro addosso un masso, si trasformano in nove quadrati luccicanti.

Il monolito: questa minaccia si moltiplica attraverso il terreno e gli spazi vuoti. Può essere toccato, ma ha uno strano effetto sugli occhi e le bocche. Quando uno di questi ultimi viene a contatto con il monolito esplode, ma gli occhi si trasformano in nove diamanti. Se intrappolato, il monolito si trasforma in diamanti ma, se si espande fino a duecento quadrati, allora si trasforma in rocce.

Muri magici: al momento pare di avere a che fare con un normale pezzo di muro ma, quando una roccia o un diamante gli cadono addosso, lampeggia ed emette un tintinnio. Se una roccia lo attra-

versa in questa fase, esso si trasforma in diamante; viceversa, un diamante si trasforma in roccia. Quando il muro magico smette di lampeggiare, qualunque cosa gli cada sopra scompare per sempre.

TASTI:

Appena caricato il programma vedrai il menù dei tasti. Ferma subito il registratore e scegli un joystick o guarda quali tasti si possono usare (ci sono molte combinazioni, per tutti i gusti). I movimenti sono quelli delle quattro direzioni, più «fire», che serve per iniziare il gioco o dopo la perdita di una vita. Ci sono anche i tasti di pausa, di reset e di «uscita forzata da una caverna». Guardali bene e magari segnateli, perché il menù lo vedrai solo a fine caricamento del programma.

■

LA CITTÀ DELLA MORTE (48K)

Ecco un arcade tridimensionale che ti farà impazzire per la grafica, la logica e l'animazione. Gli screen scrollano insieme al personaggio che controlli, per un totale di più di 300 stanze complete!

Ma ciò che lo rende veramente diverso dagli altri giochi è che tu

puoi controllare ben quattro personaggi (opzione «soggetto»), tre persone ed un cane!

La tua missione è esplorare la città della morte nella quale si ritiene che il padre di uno dei quattro personaggi, Luisa, sia prigioniero di un gruppo di cannibali.

Per aiutare Luisa a ritrovare il padre si muovono il professor Walter Zughibov, l'avventuriero Domenico Fiumi ed il simpatico ed intelligentissimo cane Snoopy: tutti e quattro hanno delle qualità ben precise. Luisa è la più adatta a trovare oggetti utili; Domenico è goffo ma potente; Snoopy ha un fiuto finissimo anche in mezzo al casino ed alla spazzatura e Walter è bravo ad usare gli oggetti ma, come ogni tipico professore un po' svanito, tende a cacciarsi in ogni sorta di guaio e può rendersi necessario salvarlo.

Attorno alla città si celano molti pericoli, che saranno d'ostacolo alla tua missione. Se uno dei quattro personaggi dovesse, in seguito al contatto con i nemici, morire, è possibile trovare una pozione che lo riporterà in vita. Il controllo dei personaggi è molto importante. È possibile usare un solo personaggio alla volta per esplorare la città (opzione «solo»), oppure guidare anche altri personaggi per dirigerli nel punto in cui li vuoi (opzione «gira»).

Evita di toccare ogni cosa che si muove!

Il gioco è d'azione ed ogni secondo che passa ha le sue insidie, ma occorrono anche una buona dose di pazienza e di tempo per finire il gioco, cioè per trovare il padre di Luisa.

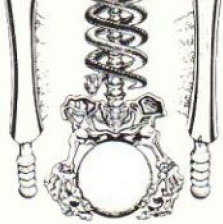
Mentre giochi controlli un personaggio che si muove in due possibili situazioni: con l'opzione «gira» continuerà a muoversi anche dopo che lo avrai abbandonato per un altro personaggio; con l'opzione «solo» si muoverà esclusivamente quando lo comanderai.

Le opzioni si selezionano («scelta») premendo «fire», posizionandosi con i tasti direzione, e scegliendo l'opzione battendo ancora fire.

La scritta «mobile» in alto sullo schermo indica che non ci si trova in fase di «scelta» opzione ma che si sta muovendo un personaggio. Altre opzioni sono: «oggetti», che fa l'inventario degli oggetti presi e «soggetto», che permette di cambiare personaggio da controllare. In basso sul video troverai una scritta che indica il luogo in cui sei, quale personaggio stai controllando e che percentuale di gioco hai svolto.

Tasti e direzioni:
A,S,D,F,G, = alto/sinistra
H,J,K,L,ENTER = alto/destra
B,N,M,S.SHIFT,SPACE = basso/sinistra
C.SHIFT,Z,X,C,V = basso/destra
P,O,I,U,Y = fire
0 = pausa
9 = fine pausa
Durante la pausa
S = save posizione
L = load posizione

Vuoi vite infinite perché devi finire a tutti i costi il gioco? Premi Break immediatamente a fine caricamento, quindi scrivi: POKE 33446,201:RANDOMIZE USR 29600 <ENTER>, ed avrai tutte le vite che desideri.



IL TEMPO

(48K)

Scopo del gioco è nientemeno che trovare la pace nel nostro tempo. Per farlo dovrai placare le otto menti del male ridando loro i tesori sottratti e sigillare i portali di un tempio lanciando l'incantesimo giusto.

Lo schermo presenta due aree principali. La metà inferiore è il quadro comandi, la metà superiore è il quadro di azione nel quale muovi il personaggio per guidarlo nella ricerca.

Nel quadro comandi c'è, a sinistra, l'indicatore degli oggetti visibili. Sotto, un cuore rappresenta l'energia ed un riquadro indica la situazione delle munizioni. Vi sono poi 4 piccoli riquadri che indicano: se blu, che il riquadro è occupato da qualche oggetto; se verdi, che l'oggetto è attualmente in uso. Sotto i riquadri, a sinistra, ci sono un orologio in tempo reale e, a destra, la finestrella delle mattonelle. Sempre sulla destra puoi notare il tasto funzione (R) e, a fianco, il riquadro del collaudo delle mattonelle. Un po' più in alto c'è la sezione degli occhi.

Tasti:
Q = salti, ti arrampichi
A = scendi
O = sinistra
P = destra
S. SHIFT = fuoco
Q+P (oppure O) = salto destra/sinistra
Q+S.SHIFT = entri, tramite porte, nello schermo adiacente
A+S.SHIFT = entri nello schema delle opzioni

Quando cambi schermo puoi trovare un'altra stanza oppure incontrare un personaggio (una delle otto menti). Se non succede niente, cerca gli oggetti nascosti (LOOK). Ogni balzo riduce l'energia.

SCHEMA OPZIONI: muovi a destra e a sinistra per cambiare opzione e premi fuoco per sceglierla. FLIP indica le varie opzioni.

LOOK: cerca eventuali oggetti nascosti dietro di te. TAKE prende l'oggetto mostrato sul riquadro. HOLD sospende il gioco (pausa). QUIT finisce il gioco. BACK ripristina il gioco al punto in cui è stato interrotto. DROP ti lascia muovere a destra e a sinistra per selezionare (con fuoco) una cosa in tuo possesso. SWAP è come drop, ma l'oggetto sarà pronto per l'uso.

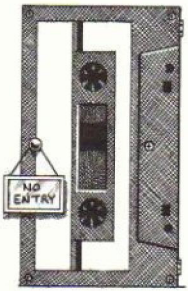
TEST: per usare questa funzione devi aver trovato almeno 4 mattonelle. Muovi destra e sinistra per scegliere una combinazione e poi premi fuoco. Dopo aver scelto la quarta mattonella vedrai, nel riquadro degli occhi, quanto la combinazione è giusta: occhio chiuso = mattonella sbagliata; occhio semiaperto = mattonella giusta ma posizione sbagliata; occhio aperto = tutto giusto.

Ricorda che, se ottieni una combinazione tutta giusta, il gioco termina perché lo scopo è stato raggiunto.

CAST: per usare questa funzione devi avere almeno due mattonelle. Muovi destra e sinistra, infine fuoco per selezionare due mattonelle diverse. Fatto questo, potrebbe non succedere niente oppure verrà visualizzato un incantesimo nel quadro comandi. Seleziona YES per lanciarlo, oppure NO.

TASTO R: ogni qualvolta appare, ti permette di lasciare lo schema delle opzioni e di riprendere il controllo dell'omino. Il gioco finisce se finisci l'energia. Puoi recuperarne trovando una pozione o con un incantesimo. Ci sono tre tipi di arma (proiettile, dardo, gemma) a seconda della zona temporale in cui sei. Il numero di colpi disponibili è mostrato in rosso nel quadro comandi. Controlla sempre che un'arma sia nell'opzione di USO prima di usarla. Quando lasci un'arma (DROP), questa si scaricherà. Per ricaricarla prendi (TAKE) le munizioni adatte. Ci sono 10 pergamene che puoi usare (SWAP) ed ognuna contiene la combinazione di due mattonelle per un incantesimo. Puoi trovare in giro delle pozioni che ti ridanno energia. Ci sono anche 4 scrigni (bauli) che puoi aprire se troverai la relativa chiave: essi contengono oggetti di grande utilità. Le mattonelle sono 15 in tutto e ne puoi portare al massimo 10. Ci sono 8 tesori (pugnale, elmo, teschio, scarabeo di smeraldo, libro, statua d'argilla, mappa, ascia di battaglia) che vanno dati, uno per ognuna, alle 8 menti del male.

Ecco la lista dei 10 incantesimi. WARP AHEAD: viaggi nel futuro. WARP BACK: viaggi nel passato. TIMESTOP: sospende temporaneamente il passare del tempo, per tutto tranne che per te stesso. REVEAL: se sei di fronte ad uno scri-



gno, ne vedrai il contenuto; se sei di fronte ad un personaggio ne vedrai gli averi; nulla di fatto in altre situazioni. RESTORE: ha lo stesso effetto di una pozione. OPEN: quando sei di fronte ad uno scrigno potrai guardare (LOOK), prendere (TAKE) o lasciare (DROP) in/da esso gli oggetti. CHARM: incanta un personaggio che baratta qualsiasi cosa gli proponi. BANISH: bandisce tutte le creature per 30 secondi. CHARGE: ricarica l'arma (qualsiasi) che stai usando. ORACLE: ti mostra una delle quattro combinazioni di mattonelle giuste.

Quando incontri una delle 8 menti, vedrai il suo volto sull'indicatore, mentre la tua immagine verrà tolta. Durante l'incontro devi essere sempre nello schema delle

opzioni e sei limitato alle seguenti scelte: AWAY: lasciare l'incontro; CAST e SWAP: vedi lo schema delle opzioni. Keep: non baratti niente con il personaggio. DEAL: baratti oggetti con il personaggio. DROP: durante un incontro, il lasciare (drop) ti farà offrire l'oggetto selezionato al personaggio, come visualizzato nel riquadro degli occhi. Se il personaggio non accetta l'oggetto lo rivedrai subito, altrimenti ti offrirà uno dei suoi due averi in cambio. Se preferisci conservare (KEEP) il tuo oggetto, il personaggio potrebbe offrirti uno dei suoi in alternativa. Se tu offri ad un personaggio il suo tesoro, egli cercherà ad ogni costo di costringerti allo scambio.

Ci sono dei portali del tempo che collegano una zona temporale all'altra. Rimangono aperti circa 7 secondi. Per usare un portale devi toccarlo rimanendo per terra. A quel punto verrai teletrasportato. Ci sono 7 zone temporali.

Rivolgiti sempre in avanti prima di accedere allo schema delle opzioni. Questo per evitare che ti scappi accidentalmente un colpo (infatti in quella posizione non si può sparare). Il guardiano dei Portali è indistruttibile. La pistola è sempre nello schermo iniziale. Le munizioni sono sempre negli stessi luoghi (all'interno di mobilia, porte, alcove, contenitori, cespugli, nidi, buche, etc.)

I tesori dei personaggi non si trovano mai, inizialmente, nella stessa zona temporale dei loro proprietari.

All'inizio del gioco ogni schermo contiene almeno un oggetto, in aggiunta a quelli negli scrigni, in possesso dei personaggi, etc.

Ogni schermo ha meno di dieci possibili posti per gli oggetti. ■

TIRO RAPIDO (48K)

di M. e D. Felaco

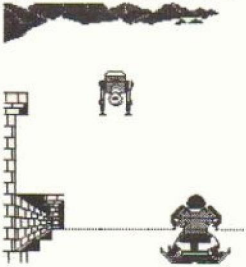
Gli alieni sono sbarcati numerosissimi e con potentissimi mezzi corazzati. Hanno già iniziato ad attaccare la Terra in una località imprecisata, ma sembra si tratti di una splendida valle alpina strategicamente importante ed adeguatamente presidiata.

L'arma utilizzata per la difesa è estremamente sofisticata, mobile, potente ed a «Tiro Rapido». Può essere manovrata utilizzando un joystick kempston oppure con i tasti:

O = sinistra
P = destra
Q = alto
A = basso
K = fuoco

I bipedi corazzati, che attaccano ad ondate successive, possono essere distrutti soltanto se i colpi centrano la feritoia, visibile nella parte anteriore, sopra il collo snodato.

Il movimento dei mezzi alieni è assolutamente casuale ed è proprio questo che rende la tua difesa a volte semplice, altre complicata. Il peggio arriva quando i bipedi cominciano a lanciare, con frequenza crescente, i loro proiettili dirompenti, sempre diversi ad ogni ondata di attacco.



Hai a disposizione soltanto tre mitraglieri per tentare la distruzione di tutti i mezzi invasori, circa 250. Qualche consiglio: se inizialmente ti sembrerà di essere ubriaco perché non riuscirai a colpire neanche un bipede, non ti preoccupare, è proprio questa la difficoltà del gioco! Allenati un po' prima di distruggere l'incolpevole tastiera del tuo Speccy e vedrai che non è tanto difficile colpire questi alieni, frutto della malvagia fantasia degli autori, ai quali vanno i nostri complimenti per questo nuovo lavoro. Qualche nota tecnica: come è loro consuetudine, i Felaco hanno usato un mix di basic compilato e routines in linguaggio macchina. Queste ultime assolvono la gestione della lettura della tastiera, del suono, della compressione degli sfondi e di tante altre cose che richiedono una velocità di esecuzione che il basic, anche se compilato, non potrebbe dare. Dai un'occhiata alla routine che inizia alla locazione decimale 40000, routine che provvede alla prima schermata e controlla tutto il programma.

GIOCO DEL 31

di C. Girelli

(48K)

Inutile dire di cosa si tratti, dato che il nome di questo programma ha già detto tutto. È la versione computerizzata del famoso gioco del 31, che consiste nel sistemare 31 numeri in ordine crescente su di una tabella, partendo dalla pri-

un numero max di 32767 colonne (ma se si vuole condizionare un sistema più grande basterà dividerlo in blocchi). Alla fine dell'input saranno visualizzate le triple, le doppie, e le colonne relative al sistema impostato. Il tutto verrà copiato AUTOMATICAMENTE su stampante (tipo Alphacom 32, Seikosha GP50S e tutte quelle direttamente interfacciabili allo Spectrum). Se hai perciò una printer collegata e questa non è on-line, il programma si bloccherà finché la stampante non sarà pronta a ricevere dati. Quindi dovrai inserire i parametri di condizionamento, che sono:

— DENSITÀ SEGNI 1, X, 2 = numero minimo e massimo di segni 1, x, 2

— CONSECUTIVITÀ SEGNI 1, X, 2, = valore massimo di segni 1, x, 2 consecutivi

— INTERRUZIONI = numero minimo e massimo di alternanze di segni

— COLONNE FILTRO = possono essere da 0 a 4. Devi inserire le colonne e i valori di minimo e massimo di differenza fra ogni colonna filtro e le colonne da selezionare

— CORREZIONE D'ERRORI = numero minimo e massimo di errori nelle colonne da selezionare, intendendo per errori i secondi e terzi segni dei pronostici. Esempio: x12 = x segno base, 1 e 2 sono gli errori

— SIMMETRIA SESTINE = numero minimo e massimo di differenze fra la sestina comprendente i pronostici n. 1,2,3,4,5,6 e quella comprendente i pronostici n. 7,8,9,10,11,12

— DENSITÀ SEGNI TERZINE = vedi densità segni sull'intero pronostico, ma questa volta riferito alle terzine:

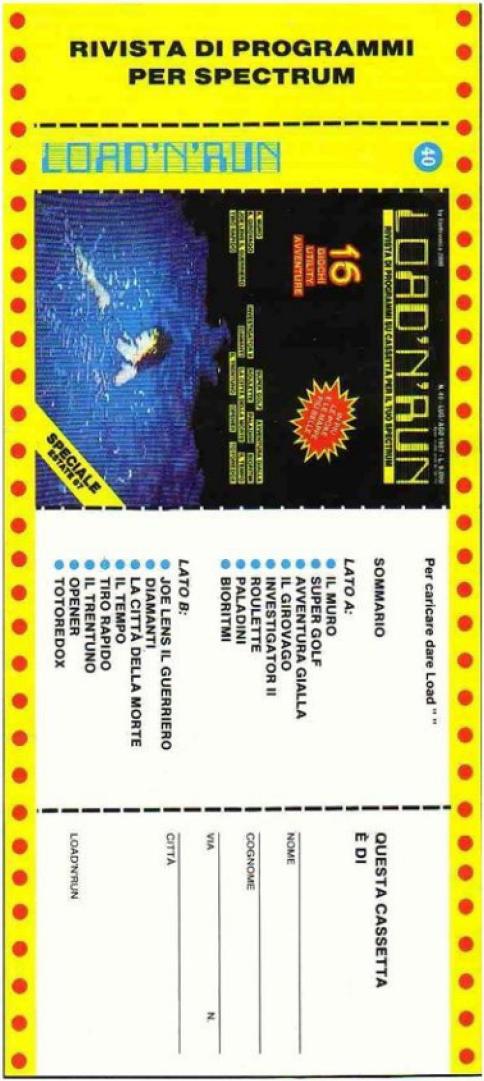
TERZINA 1 : comprende i pronostici 1,2,3

TERZINA 2 : comprende i pronostici 4,5,6

TERZINA 3 : comprende i pronostici 7,8,9

— CONSECUTIVITÀ SEGNI TERZINE = simile alla consecutività segni sull'intero pronostico, ma riferito alle terzine (stessa suddivisione indicata sopra)

— CORREZIONE D'ERRORI TERZINE = simile alla correzione d'errori sull'intero pronostico.



HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/

SEQUOR@TERRA.COM